



Coin operated gaming machine

Patent number: DE19600787 (A1)
Publication date: 1997-05-22
Inventor(s): NIEDERLEIN HORST [DE]; OCHS GERHARD [DE] +
Applicant(s): NSM AG [DE] +
Classification:
- international: **G07F17/32; G07F17/32;** (IPC1-7): G07F17/34
- european: G07F17/32G
Application number: DE19961000787 19960111
Priority number(s): DE19961000787 19960111; DE19951042483 19951115;
DE19951042556 19951115

Also published as:

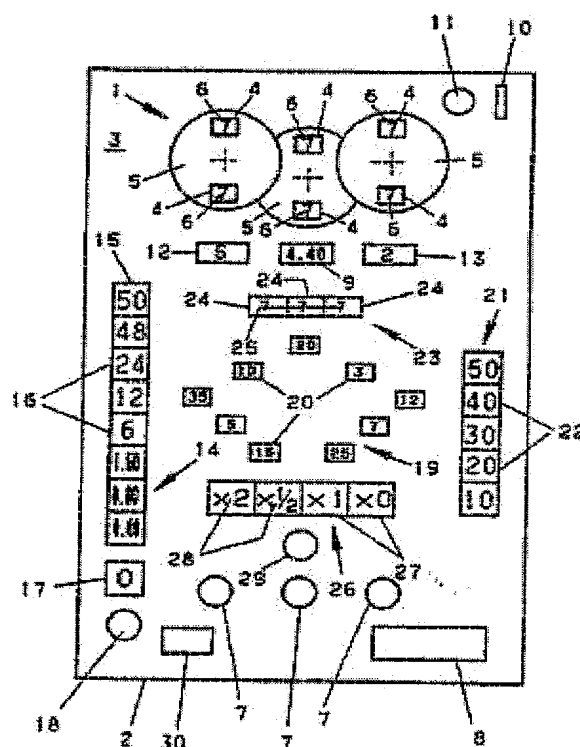
 DE19600787 (C2)

Cited documents:

 DE3712841 (A1)

Abstract of DE 19600787 (A1)

The housing (2) accommodates the symbol playing unit (1), the additional win playing unit (14), front pane (3) with windows (4), and the rotating bodies (5) showing a symbol or number (6). The game is controlled by a microprocessor and a random number generator, so that the rotation is stopped at any one of a number of positions, selected by the random number. In the lower region there are several keys (7), one for each rotating body, for holding a certain symbol or number. When there is a winning combination, as the rotating bodies stop, the money resulting is supplied at the outlet (8) or retained as credit in the display (9). There is a risk ladder (15) for the additional win playing unit (14), with the indicating elements (12, 16), and other similar units (19, 21) with display (26, 27). The playing unit (21) is a jackpot unit, where wins can be accumulated.



Data supplied from the **espacenet** database — Worldwide

**19 BUNDESREPUBLIK
DEUTSCHLAND**



**DEUTSCHES
PATENTAMT**

⑫ **Offenlegungsschrift**
 ⑩ **DE 196 00 787 A 1**

Int. Cl.⁸:
G 07 F 17/34

21	Aktenzeichen:	196 00 787.9
22	Anmeldetag:	11. 1. 96
43	Offenlegungstag:	22. 5. 97

DE 196 00 787 A 1

③① Innere Priorität: ③② ③③ ③①
15.11.95 DE 195424832 15.11.95 DE 195425561

71 Anmelder:
NSM AG, 55411 Bingen, DE

74) Vertreter:
Becker, B., Dipl.-Ing., Pat.-Anw., 55411 Bingen

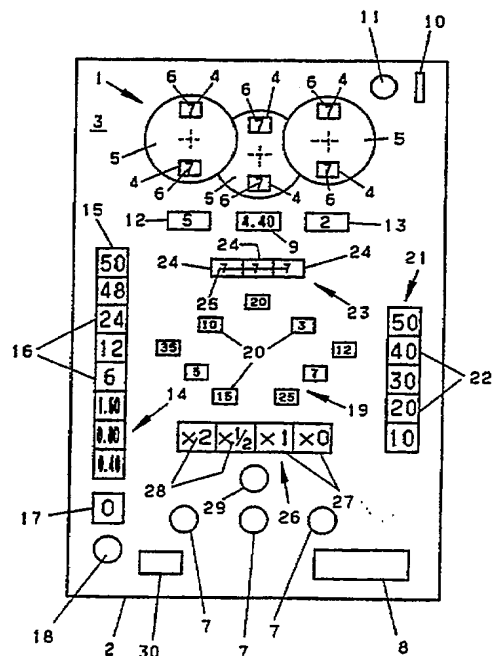
(72) Erfinder:
Niederlein, Horst, 55411 Bingen, DE; Ochs, Gerhard,
63741 Aschaffenburg, DE

DE 37 12 841 A1

Prüfungsantrag gem. § 44 PatG ist gestellt

⑤4 Münzbetätigtes Unterhaltungsgerät

(57) Die Erfindung betrifft ein münzbetätigtes Unterhaltungs-
gerät mit einer Umlaufkörper (5) aufweisenden Symbol-
Spieleinrichtung (1), wenigstens einer Zusatzgewinn-Spiel-
einrichtung (14, 18, 21), in der ein in der Symbol-Spielein-
richtung (1) erreichter Gewinn ausspielbar oder kumulierbar
ist, und einer rechnergesteuerten Steuereinheit zur Spielab-
laufsteuerung. Um den Spielablauf mit größerem Spiel-
und Gewinnanreiz auszugestalten, wird ein in der Symbol-Spiel-
einrichtung (1) oder in der Zusatzgewinn-Spieleinrichtung
(14, 18, 21) erreichter Gewinn nach Stillsetzung der Umlauf-
körper (5) der Symbol-Spieleinrichtung (1) oder nach der
Darstellung in einer Gewinnergebnisanzeige (23) der Zusatz-
gewinn-Spieleinrichtung (14, 18, 21) durch Betätigung einer
einer den erreichten Gewinn gegebenenfalls verändernden
Anzeigeeinrichtung (26) zugeordneten Taste (7, 18, 29)
zufallsgesteuert vergrößert, gehalten, verkleinert oder verlo-
ren.



DE 196 00 787 A 1

Die folgenden Angaben sind den vom Anmelder eingereichten Unterlagen entnommen

BUNDESDRUCKEREI 03.97 702 021/471

10/22

Die Erfindung bezieht sich auf ein münzbetätigtes Unterhaltungsgerät mit einer Symbol-Spieleinrichtung, die auf mit Symbolen belegten Umlaufkörpern nach deren Stillsetzung eine einen Gewinn oder Verlust ange-
 5 bende Symbolkombination anzeigt, wenigstens einer aus mehreren gewinnindividuellen Anzeigeelementen bestehenden Zusatzgewinn-Spieleinrichtung, in der ein in der Symbol-Spieleinrichtung erreichter Gewinn aus-
 10 spielbar oder kumulierbar ist, und einer rechnergesteuerten Steuereinheit zur Spielablaufsteuerung.

Unterhaltungsgeräte dieser Art sind in den verschiedensten Ausführungsformen bekannt. Mit einer Symbol-Spieleinrichtung versehene Spielgeräte besitzen in der Regel drei Umlaufkörper, die als Walzen, Scheiben, Klappkarten-Karusselle oder dergleichen ausgebildet sein können. Auf der von außen durch Ablesefenster einsehbaren Oberfläche tragen die Umlaufkörper Symbole. Die Umlaufkörper werden nacheinander stillge-
 20 setzt und nachdem alle Umlaufkörper zum Stillstand gekommen sind, gibt die in den Ablesefenstern angezeigte Symbolkombination einen Gewinn oder Verlust an. In unterschiedlicher Höhe werden Geld- und/oder Punkt- und/oder Sonderspielgewinne, bei denen ein Gewinnsschlüssel mit erhöhter Gewinnchance zur Anwendung kommt, in Aussicht gestellt.

Um einen Spieler zur Benutzung derartiger Unterhaltungsgeräte anzuregen und ihn auch während der Spieldauer zu unterhalten und weitere Spielanreize zu vermitteln, wurden bereits verschiedene Maßnahmen getroffen. So ist es üblich, an diesen Unterhaltungsgeräten Betätigungsorgane für den Spieler anzubringen, die in der Regel auf den Lauf der einzelnen Umlaufkörper einwirken. Durch Betätigung einer Starttaste kann der Spieler einen oder mehrere Umlaufkörper starten, wodurch dem Spieler ein reeller Einfluß auf das Spielgeschehen vermittelt wird. So kann beispielsweise durch
 30 Betätigung einer Taste innerhalb einer bestimmten Zeitdauer einer der Umlaufkörper durch den Spieler nachgestartet werden, um ihm die Möglichkeit einzuräumen, eine gewinnbringende Symbolkombination zu erzielen. Darüber hinaus sind für die übrigen Umlaufkörper Stopptasten vorgesehen, um dem Spieler zu gestatten, einen sich drehenden Umlaufkörper anzuhalten, wodurch dem Spieler der Eindruck vermittelt wird, das Spielgeschehen und damit die aus dem Spiel resultierende Symbolkombination beeinflussen zu können.

Weiterhin sind Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen bekannt, die als Risiko-Spieleinrichtungen, die es dem Spieler ermöglichen, bei Risiko eines Verlustes den bereits erzielten oder weiteren Gewinn zu erhöhen, oder als Ausspieleinrichtungen, die es dem Spieler ermöglichen, ohne Gefahr eines vollständigen Verlustes den bereits erzielten Gewinn zu erhöhen oder zu erniedri-
 55 gen, ausgebildet sein können.

Solche Unterhaltungsgeräte sind häufig weiterhin mit einer Jackpot-Einrichtung versehen, in der in der Symbol-Spieleinrichtung oder in einer Zusatzgewinn-Spieleinrichtung erreichte Punkte, Symbole, Symbolkombinationen usw. kumuliert werden, die zu keinem Gewinn führten, wobei der Inhalt des Jackpots nach einem bestimmten Gewinnplan ausgelöst oder ausgespielt wird.

In der Regel werden bei derartigen münzbetätigten Unterhaltungsgeräten die in der Symbol-Spieleinrichtung oder in einer der Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen erzielten Gewinne lediglich einfach ausgegeben, in der Ausspieleinrichtung ausgespielt, in der Risiko-Spielein-

richtung weiterriskiert oder in der Jackpot-Einrichtung angesammelt.

Der Erfindung liegt die Aufgabe zugrunde, ein münzbetätigtes Unterhaltungsgerät der eingangs genannten Art zu schaffen, bei dem ein erhöhter Gewinn mit dem Risiko der Verminderung oder des Verlustes eines bereits erzielten Gewinns in Aussicht gestellt wird, um somit die Risikobereitschaft für den Spieler zu erhöhen und den Spielablauf mit größerem Spiel- und Gewinnanreiz auszugestalten.

Erfindungsgemäß wird die Aufgabe dadurch gelöst, daß ein in der Symbol-Spieleinrichtung oder in der Zusatzgewinn-Spieleinrichtung erreichter Gewinn nach Stillsetzung der Umlaufkörper der Symbol-Spieleinrichtung oder nach der Darstellung in einer Gewinnergebnisanzeige der Zusatzgewinn-Spieleinrichtung durch Betätigung einer einer den erreichten Gewinn gegebenenfalls verändernden Anzeigeeinrichtung zugeordneten Taste zufallsgesteuert vergrößert, gehalten, verkleinert oder verloren wird.

Durch diese Maßnahme kann beispielsweise ein in der Symbol-Spieleinrichtung nach dem Stillstand der Umlaufkörper erzielter Gewinn zufallsgesteuert durch den Mikroprozeßrechner des Unterhaltungsgerätes z. B. verdoppelt oder aber auch halbiert werden. Darüber hinaus besteht die Möglichkeit, daß der Gewinn zufallsgesteuert lediglich gehalten wird. Im ungünstigsten Fall kann der Gewinn natürlich auch verloren werden. Dennoch oder gerade deswegen wird die Risikobereitschaft für den Spieler erhöht, wenn er die Aussicht hat, den von ihm bereits in der Symbol-Spieleinrichtung oder in einer der Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen erreichten Gewinn gegebenenfalls noch vergrößern zu können.

Alternativ wird die Aufgabe der vorliegenden Erfindung dadurch gelöst, daß eine in der Zusatzgewinn-Spieleinrichtung erreichte Anzahl von Sonderspielen bei Spielende durch Betätigung einer einer Anzeigeeinrichtung zugeordneten Taste zufallsgesteuert vergrößert, gehalten, verkleinert oder in eine Anzahl höherwertiger Sonderspiele umgewandelt wird.

Durch diese Maßnahme kann beispielsweise eine in der Symbolspieleinrichtung nach dem Stillstand der Umlaufkörper erzielte Anzahl von Sonderspielen zufallsgesteuert durch den Mikroprozeßrechner des Unterhaltungsgerätes z. B. verdoppelt oder aber auch halbiert werden. Darüber hinaus besteht die Möglichkeit, daß der Gewinn zufallsgesteuert lediglich gehalten wird. Von besonderem Vorteil ist, daß die erreichte Anzahl von Sonderspielen in Sonderspiele höherer Qualität umwandelbar sind. Dadurch wird der Spielanreiz für den Spieler erhöht, wenn ihm in Aussicht gestellt wird, daß, gegebenenfalls mit dem Risiko der Verringerung der Sonderspiele, die von ihm bereits erreichte Anzahl von Sonderspielen erhöht oder höher qualifiziert werden kann. Bei dieser Lösung wird zu einem beispielsweise bereits in der Symbol-Spieleinrichtung erzielten Gewinn, der in der Zusatzgewinn-Spieleinrichtung weiter erhöht wurde, ein weiterer Zusatzgewinn verändert. Auch hierbei wird die Risikobereitschaft für den Spieler erhöht, wenn er die Aussicht hat, den von ihm bereits in der Symbol-Spieleinrichtung oder in einer der Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen erreichten Gewinn gegebenenfalls durch einen Zusatzgewinn noch vergrößern zu können.

Bevorzugt kann der in der Symbol-Spieleinrichtung oder in der Zusatzgewinn-Spieleinrichtung erreichte Gewinn in mehreren Teilschritten vergrößert, gehalten,

verkleinert und/oder verloren werden. Das bedeutet, daß beispielsweise ein in der Symbol-Spieleinrichtung erzielter Gewinn verdoppelt wird und dann vom Spieler in der Risiko-Spieleinrichtung riskiert und dabei weiter erhöht wird. Dieser erhöhte Gewinn wird dann in einem günstigen Fall wiederum verdoppelt. In einem ungünstigen Fall kann allerdings der Gewinn auch wieder völlig verlorengehen.

Die Anzeigeeinrichtung umfaßt zweckmäßigerweise mehrere mit unterschiedlichen Wertigkeiten belegte Symbolfelder, die jeweils eine bestimmte Veränderung oder ein Halten des erreichten Gewinns in Aussicht stellen. Die Symbole der mit unterschiedlichen Wertigkeiten belegten Symbolfelder sind Zahlen, Buchstaben oder graphische Elemente. Die Wertigkeiten können beispielsweise durch die Symbole "x2" (Verdoppeln), "x1/2" (Halbieren), "x1" (Halten) und "x0" (Verloren) bzw. "SSP" (Qualifizierung bzw. Umwandlung in Super-Sonderspiele) und "HSP" (Qualifizierung bzw. Umwandlung in High-Sonderspiele) dargestellt werden. Zusätzlich können die jeweiligen Symbolfelder die jeweiligen Wahrscheinlichkeiten des Auftretens des jeweiligen Symbols anzeigen.

Nach einer Ausführungsform der Erfindung ist die der Anzeigeeinrichtung zugeordnete Taste eine der zu den Umlaufkörpern der Symbol-Spieleinrichtung oder eine zu der wenigstens einen Zusatzgewinn-Spieleinrichtung gehörige Taste. Nach einer anderen Ausführungsform der Erfindung ist die der Anzeigeeinrichtung zugeordnete Taste eine gesonderte Taste zur Ausspielung der von der Anzeigeeinrichtung umfaßten Symbole unterschiedlicher Wertigkeiten.

Weiterhin kann in einer anderen Ausführungsform die Gewinnergebnisanzeige der Zusatzgewinn-Spieleinrichtung als gesonderte Anzeige, beispielsweise als Sonderspiele-Ergebnisanzeige, ausgebildet sein. Andererseits ist es auch möglich, daß der Gewinn in einem der Anzeigefelder der Zusatzgewinn-Spieleinrichtung selbst darstellbar ist.

Als Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen kommen eine Risiko-Spieleinrichtung, eine Ausspielrichtung oder eine Jackpot-Einrichtung in Betracht, wobei auch eine Kombination mehrerer dieser Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen an einem Unterhaltungsgerät vorgenommen werden kann.

Eine Besonderheit der Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen besteht darin, daß ein in der Risiko-Spieleinrichtung erreichter Gewinn, beispielsweise eine Anzahl von Sonderspielen, in jeder Stufe der Risiko-Spieleinrichtung durch Betätigung der der Anzeigeeinrichtung zugeordneten Taste vergrößert, gehalten, verkleinert oder verloren oder in eine Anzahl höherwertiger Sonderspiele umgewandelt werden kann. Damit wird ein sehr abwechslungsreiches und risikoreiches Spielgeschehen zur Verfügung gestellt, wobei die Aussichten auf einen besonders hohen Gewinn, natürlich unter der Gefahr des vollständigen Verlustes, gegeben sind.

Eine besondere Ausgestaltung der Risiko-Spieleinrichtung liegt darin, daß der in einer Stufe der Risiko-Spieleinrichtung erreichte Gewinn, z. B. eine Anzahl von Sonderspielen, weiterriskierbar oder durch eine Annahmetaste annehmbar ist. Der Spieler kann somit selbst entscheiden, ob er das Risikospiel fortsetzen möchte oder nicht. Dabei kann die Annahmetaste die Risikotaste der Risiko-Spieleinrichtung selbst oder eine gesondert vorgesehene Taste sein.

Bevorzugt ist, daß ein Gewinn gegeben wird, der unterschiedliche Wertigkeiten und Wertarten aufweist. So

können die in der Zusatzgewinn-Spieleinrichtung erreichten Zusatzgewinne Punkte, Freispiele, Sonderspiele, Geldgewinne oder Gewinne von Freiläufen, Spielzeit, Spieleinsätzen oder dergleichen sein.

Die Erfindung wird im folgenden anhand von Ausführungsbeispielen unter Bezugnahme auf die zugehörigen Zeichnungen näher beschrieben. Diese zeigen in

Fig. 1 eine Vorderansicht eines erfindungsgemäßen Unterhaltungsgerätes mit mehreren Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen und in

Fig. 2 eine andere Ausführungsform des Unterhaltungsgerätes nach Fig. 1.

Das die Symbol-Spieleinrichtung 1 aufnehmende Gehäuse 2 des münzbetätigten, mit Mikroprozessor gesteuerten Unterhaltungsgerätes mit Gewinnmöglichkeit weist auf seiner Vorderseite eine Frontscheibe 3 mit Ablesefenstern 4 auf, hinter denen drei nebeneinander angeordnete Umlaufkörper 5 der Symbol-Spieleinrichtung 1 vorgesehen sind. Die Umlaufkörper 5 sind scheibenförmig, jedoch kommen auch walzenförmige Umlaufkörper oder Klappkarten-Karusselle in Betracht. Die Umlaufkörper 5 werden nach dem Inlaufsetzen zu Spielbeginn während oder zum Ende des Spiels von einem Zufallsgenerator der Steuereinheit angehalten und in einer von einer Mehrzahl möglicher Rastpositionen zum Stillstand gebracht. Den Rastpositionen sind auf dem Umfang der Umlaufkörper 5 Symbole 6 zugeordnet, die der Anzeige des Spielergebnisses in den Ablesefenstern 4 dienen. Aus den angezeigten Symbolen 6 kann der Spieler das Spielergebnis ablesen, insbesondere auch, ob sich ein Gewinn nach einem auf der Frontscheibe 3 erläuterten Gewinnplan aus einer Kombination der angezeigten Symbole 6 ergeben hat.

Im unteren Bereich des Spielgerätes befinden sich drei Tasten 7, jeweils eine für einen der Umlaufkörper 5, mit denen, je nach Art des Unterhaltungsgerätes, die in der Symbol-Spieleinrichtung 1 angezeigten Symbole des Umlaufkörpers 5 gehalten bzw. die Umlaufkörper 5 nachgestartet werden können. Im Falle eines Gewinns durch Erreichen einer bestimmten Symbolkombination kann eine Gewinnausschüttung in bar, d. h. durch Münzauswurf in eine Ausgabeschale 8 oder durch Aufaddieren in einer Guthabenanzeige 9 erfolgen, wobei das Guthaben durch Betätigung einer neben einem Münzeinwurfsschlitz 10 einer nicht näher dargestellten Geldverarbeitungseinheit liegenden Rückgabetaste 11 in die Ausgabeschale 8 abrufbar ist. Ein positives Spielergebnis kann auch darin bestehen, daß anstelle von oder zusätzlich zu einem definierten Geldgewinn eine Anzahl von Sonderspielen gewährt wird, bei denen ein Gewinnsschlüssel mit erhöhter Gewinnchance zur Anwendung kommt. Die Anzahl der Sonderspiele wird in einer Sonderspiele-Anzeige 12 dargestellt. Weiterhin kann ein positives Spielergebnis im Erhalt einer bestimmten Anzahl von Punkten oder Freispielen bestehen, die in einer Punkte- oder Freispieleanzeige 13 dargestellt werden.

Der in der Symbol-Spieleinrichtung 1 erzielte Gewinn kann üblicherweise tasten- oder rechnergesteuert als Einsatz in eine der zusätzlich am Unterhaltungsgerät vorgesehenen Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen übertragen werden. Die an der Frontscheibe 3 angeordnete erste Zusatzgewinn-Spieleinrichtung ist als Risiko-Spieleinrichtung 14 ausgebildet. Diese besitzt mehrere zu einer Risikoleiter 15 zusammengefaßte beleuchtete Anzeigeelemente 16, die im unteren Bereich mit steigenden Geldgewinnen und im oberen Bereich in steigender Reihenfolge mit den Anzahlen der Sonderspielgewinne belegt sind. Das Riskieren eines in der Risiko-

leiter 15 angezeigten Gewinns geschieht dadurch, daß das nächsthöhere Anzeigeelement 16 in Bezug auf das beleuchtete, den Gewinn anzeigende Anzeigefeld 16 im Wechsel mit einem unterhalb der Risikoleiter 15 angebrachten Totalverlust-Anzeigefeld 17 mit der Beschriftung "0" blinkt. Bei Betätigung einer Risikotaste 18 wird entweder der nächsthöhere Gewinn erzielt oder der eingesetzte Gewinn verloren. Dieser Vorgang kann bis zum Erreichen des Höchstgewinnes an Sonderspielen fortgesetzt werden. Die Sonderspiel-Gewinne werden in der Sonderspiele-Anzeige 12 und die Geldgewinne in der Guthaben-Anzeige 9 dargestellt. In der Symbol-Spieleinrichtung 1 erzielte Punkte-Gewinne werden in einer Punkte-Anzeige 13 dargestellt.

Des weiteren ist im zentralen Bereich der Frontscheibe 3 des Gehäuses 2 des Spielgerätes eine Ausspieleinrichtung 19 als Zusatzgewinn-Spieleinrichtung vorgesehen, die aus neun annähernd ellipsenförmig angeordneten, aufleuchtbaren Anzeigefeldern 20 besteht, die mit unterschiedlichen Wertigkeiten belegt sind, die innerhalb eines vom Mikroprozeßrechner des Spielgerätes vorgegebenen Rahmens liegen. Diese Wertigkeiten repräsentieren unterschiedliche Anzahlen von gewonnenen Sonderspielen.

Weiterhin ist als weitere Zusatzgewinn-Spieleinrichtung ebenfalls im zentralen Bereich der Frontscheibe 3 des Gehäuses 2 des Unterhaltungsgerätes eine Jackpot-Einrichtung 21 ausgebildet, die in mehrere Anzeigefelder 22 unterteilt ist. Jedes dieser Anzeigefelder 22 repräsentiert beispielhaft eine maximale Anzahl von darin aufnehmbaren Gewinnwerten bzw. Gewinnsymbolen. Diese Anzahl erhöht sich von unten nach oben, wobei die Anzeigefelder 22 stufenweise aufschaltbar sind. In dieser Jackpot-Einrichtung 21 werden Nichtgewinne und/oder Gewinne aufgenommen und aufaddiert und in einer Jackpot-Ausspielung nach einem vorgegebenen Gewinnplan ausgespielt.

Oberhalb der Ausspieleinrichtung 19 befindet sich gemäß Fig. 1 eine Gewinnergebnisanzeige bzw. gemäß Fig. 2 eine Sonderspiele-Ergebnisanzeige 23, die in mehrere Anzeigefelder 24 mit jeweils einem Symbol 25 unterteilt ist. Diese Gewinnergebnisanzeige 23 kann, wie in Fig. 1 dargestellt ist, die Gewinnsymbole der Umlaufkörper 5 der Symbol-Spieleinrichtung 1 anzeigen, oder gemäß Fig. 2 auch Gewinnergebnisse aus einer oder jeder der Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen, nämlich der Risiko-Spieleinrichtung 14, der Ausspieleinrichtung 19 und der Jackpot-Einrichtung 21.

Unterhalb der Ausspieleinrichtung 19 befindet sich eine Anzeigeeinrichtung 26. Diese besteht aus einer Mehrzahl von Anzeigefeldern 27, die jeweils ein bestimmtes Symbol 28 aufweisen. Jedes dieser Symbole 28 verändert oder hält einen Gewinn aus der Symbol-Spieleinrichtung 1 oder einer der Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen 14, 19, 21, der in der Gewinnergebnisanzeige 23 dargestellt ist, oder wandelt beispielsweise eine bereits erzielte Anzahl von Sonderspielen in höherwertige Sonderspiele, nämlich Super-Sonderspiele oder High-Sonderspiele, wie aus Fig. 2 zu ersehen ist, um. Durch Betätigung einer der Anzeigeeinrichtung 26 zugeordneten Taste 29 durch den Spieler erfolgt die vom Mikroprozeßrechner des Unterhaltungsgerätes zufallsgesteuerte Ausspielung der bereits erzielten Gewinne nach den in der Anzeigeeinrichtung 26 angezeigten Wertigkeiten, die den bereits erreichten Gewinn halten oder vergrößern oder verkleinern oder verlorengehen lassen oder eine bereits erreichte Anzahl von Sonderspielen in höherwertige Sonderspiele umwandeln.

Erfolgt eine Ausspielung eines bereits erreichten Gewinns in der Risiko-Spieleinrichtung 14, beispielsweise in Teilschritten, so kann der Spieler an jeder beliebigen Stufe der Risikoleiter 15 bestimmen, ob er den nun in der Risiko-Spieleinrichtung 14 erzielten Gewinn annehmen oder weiterriskieren will, sofern er nicht den eingesetzten Gewinn verloren hat. Dies geschieht durch Betätigung der Annahmetaste 30, die neben der Risikotaste 18 an der Frontscheibe 3 des Gehäuses 2 des Unterhaltungsgerätes angeordnet ist.

Patentansprüche

1. Münzbetätigtes Unterhaltungsgerät mit

- einer Symbol-Spieleinrichtung, die auf mit Symbolen belegten Umlaufkörpern nach deren Stillsetzung eine einen über Gewinn oder Verlust angegebende Symbolkombination anzeigt,
- wenigstens einer aus mehreren gewinnindividuellen Anzeigeelementen bestehenden Zusatzgewinn-Spieleinrichtung, in der ein in der Symbol-Spieleinrichtung erreichter Gewinn ausspielbar oder kumulierbar ist, und
- einer rechnergesteuerten Steuereinheit zur Spielablaufsteuerung,

dadurch gekennzeichnet, daß ein in der Symbol-Spieleinrichtung (1) oder in der Zusatzgewinn-Spieleinrichtung (14, 19, 21) erreichter Gewinn nach Stillsetzung der Umlaufkörper (5) der Symbol-Spieleinrichtung (1) oder nach der Darstellung in einer Gewinnergebnisanzeige (23) der Zusatzgewinn-Spieleinrichtung (14, 19, 21) durch Betätigung einer einer den erreichten Gewinn gegebenenfalls verändernden Anzeigeeinrichtung (26) zugeordneten Taste (7, 18, 29) zufallsgesteuert vergrößert, gehalten, verkleinert oder verloren wird.

2. Unterhaltungsgerät nach dem Oberbegriff des Anspruches 1, wobei die Anzeigeelemente der Zusatzgewinn-Spieleinrichtung jeweils mit einer unterschiedlichen Anzahl von Sonderspielen belegt sind, **dadurch gekennzeichnet**, daß eine in der Zusatzgewinn-Spieleinrichtung (14, 19, 21) erreichte Anzahl von Sonderspielen bei Spielende durch Betätigung einer einer Anzeigeeinrichtung zugeordneten Taste (7, 18, 29) zufallsgesteuert vergrößert, gehalten, verkleinert oder in eine Anzahl höherwertiger Sonderspiele umgewandelt wird.

3. Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 oder 2, **dadurch gekennzeichnet**, daß der in der Symbol-Spieleinrichtung (1) oder in der Zusatzgewinn-Spieleinrichtung (14, 19, 21) erreichte Gewinn in mehreren Teilschritten vergrößert, gehalten, verkleinert und/oder verloren werden kann.

4. Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 3, **dadurch gekennzeichnet**, daß die Anzeigeeinrichtung (26) mehrere mit unterschiedlichen Wertigkeiten belegte Symbolfelder (27) umfaßt, die jeweils eine bestimmte Veränderung oder ein Halten des erreichten Gewinns in Aussicht stellen.

5. Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 4, **dadurch gekennzeichnet**, daß die Symbole (28) der mit unterschiedlichen Wertigkeiten belegten Symbolfelder (27) Zahlen, Buchstaben oder graphische Elemente sind.

6. Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 5, **dadurch gekennzeichnet**, daß die der Anzeigeeinrichtung (26) zugeordnete Taste eine der zu

den Umlaufkörpern (5) der Symbol-Spieleinrichtung (1) oder eine zu der wenigstens einen Zusatzgewinn-Spieleinrichtung (14, 19, 21) gehörige Taste (7, 18) ist.

7. Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 5, dadurch gekennzeichnet, daß die der Anzeigeeinrichtung (26) zugeordnete Taste eine gesonderte Taste (29) zur Ausspielung der von der Anzeigeeinrichtung (26) umfaßten Symbole (28) unterschiedlicher Wertigkeiten ist.

8. Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 7, dadurch gekennzeichnet, daß die Gewinnergebnisanzeige (23) der Zusatzgewinn-Spieleinrichtung (14, 19, 21) als gesonderte Anzeige ausgebildet ist.

9. Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 7, dadurch gekennzeichnet, daß der Gewinn in einem der Anzeigefelder (16, 20, 22) der Zusatzgewinn-Spieleinrichtung darstellbar (14, 19, 21) ist.

10. Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 9, dadurch gekennzeichnet, daß die Zusatzgewinn-Spieleinrichtung eine Risiko-Spieleinrichtung (14), eine Ausspieleinrichtung (19) oder eine Jackpot-Einrichtung (21) ist.

11. Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 10, dadurch gekennzeichnet, daß ein in der Risiko-Spieleinrichtung (14) erreichter Gewinn in jeder Stufe der Risiko-Spieleinrichtung (14) durch Betätigung der der Anzeigeeinrichtung (26) zugeordneten Taste (29) vergrößert, gehalten, verkleinert oder verloren werden kann.

12. Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 11, dadurch gekennzeichnet, daß der in einer Stufe der Risikospieleinrichtung (14) erreichte Gewinn weiterriskierbar oder durch eine Annahmetaste (18, 30) annehmbar ist.

13. Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 12, dadurch gekennzeichnet, daß die Annahmetaste die Risikotaste (18) der Risiko-Spieleinrichtung (14) ist.

14. Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 12, dadurch gekennzeichnet, daß die Annahmetaste (30) eine gesondert vorgesehene Taste ist.

15. Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 14, dadurch gekennzeichnet, daß die in der Zusatzgewinn-Spieleinrichtung (14, 19, 21) erreichten Gewinne Punkte, Freispiele, Sonderspiele, Geldgewinne oder Gewinne von Freiläufen, Spielzeit, Spieleinsätzen oder dergleichen sind.

16. Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 15, dadurch gekennzeichnet, daß die Symbole der mit unterschiedlichen Wertigkeiten belegten Symbolfelder (27) der Anzeigeeinrichtung (26) Sonderspiele erhöhende, haltende, mindernde oder höherwertige Sonderspielsymbole sind.

17. Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 16, dadurch gekennzeichnet, daß die höherwertigen Sonderspiele zumindest Super-Sonderspiele sind.

Hierzu 2 Seite(n) Zeichnungen

60

65

- Leerseite -

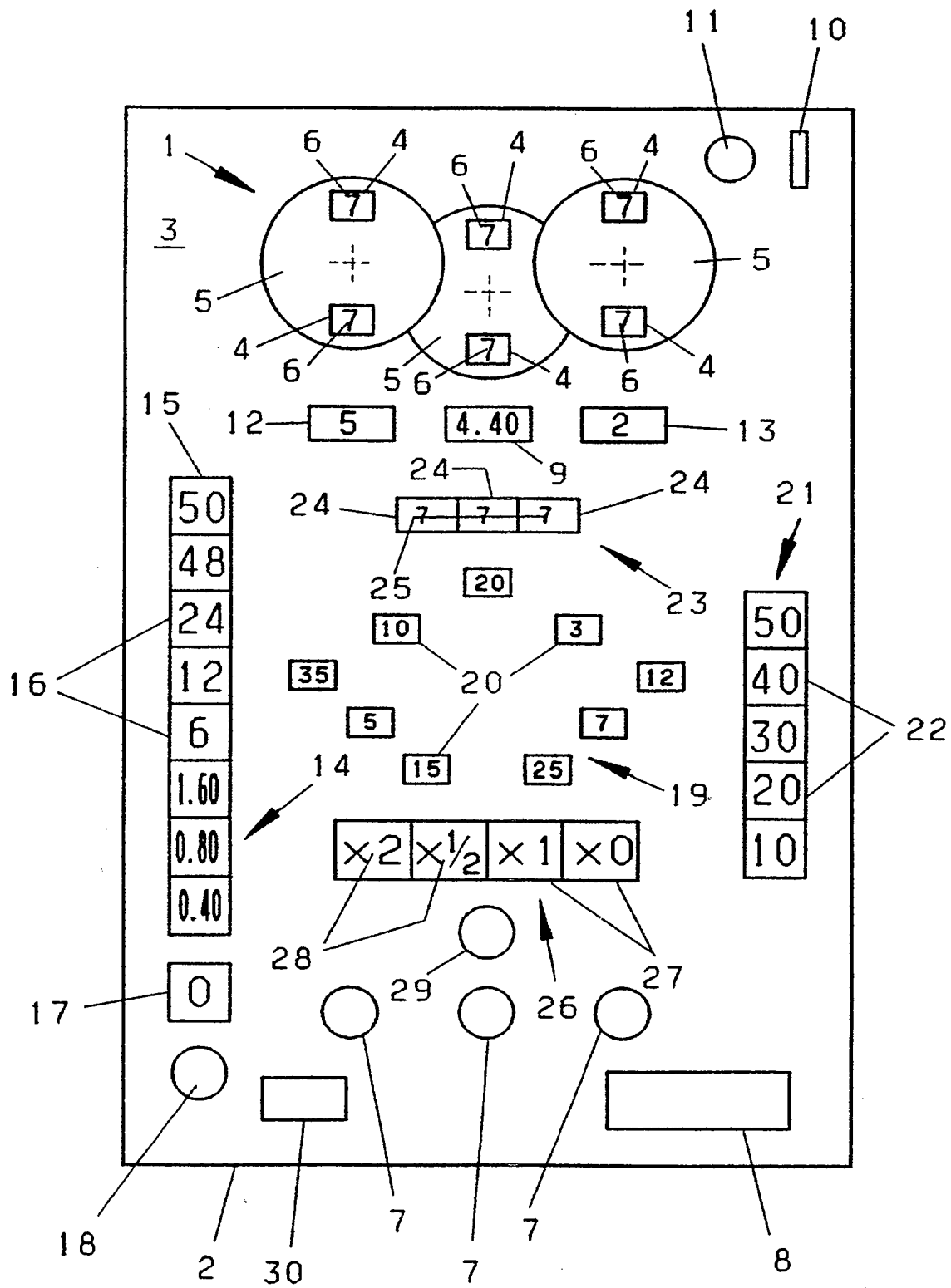


Fig. 1

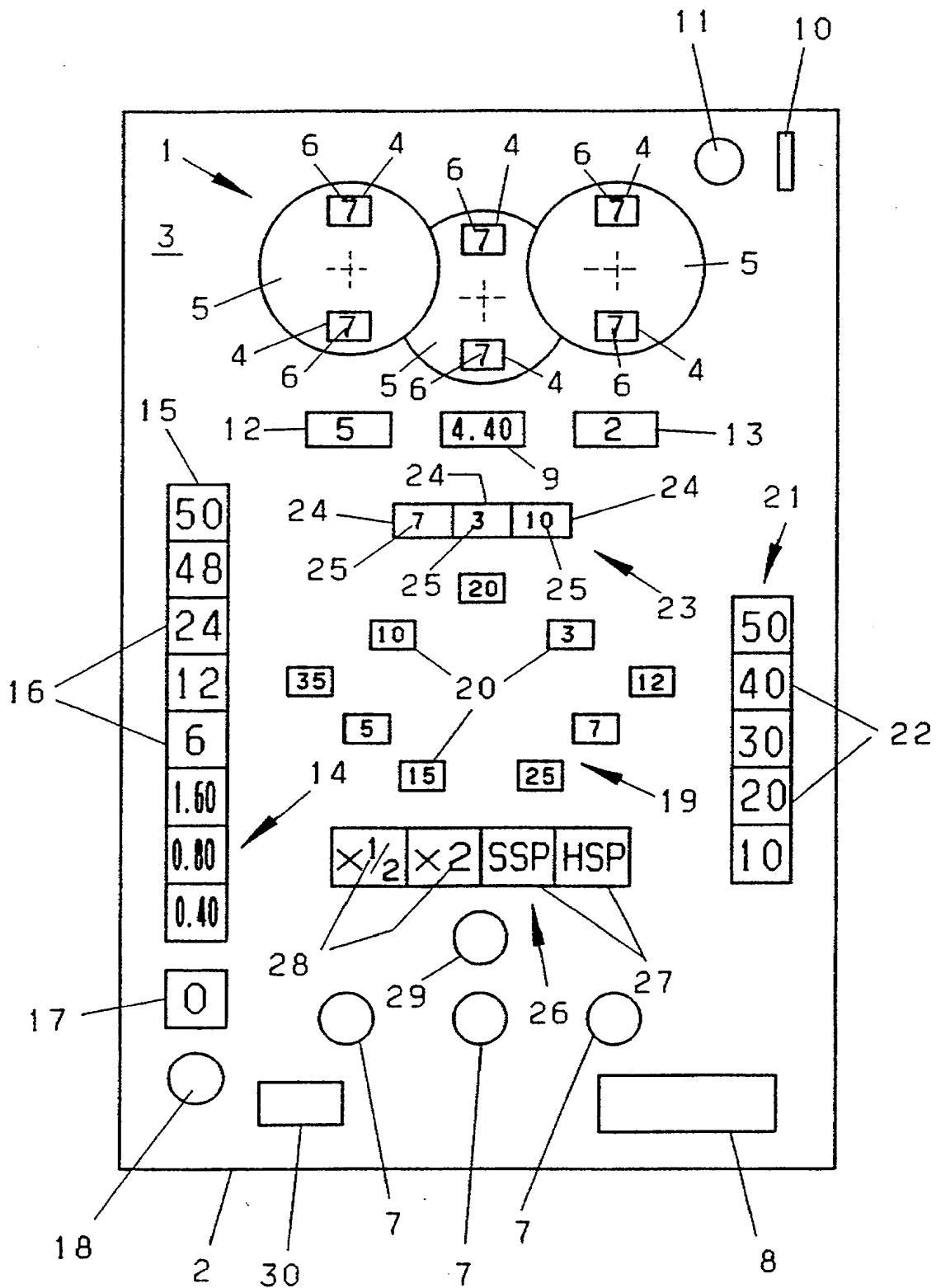


Fig. 2